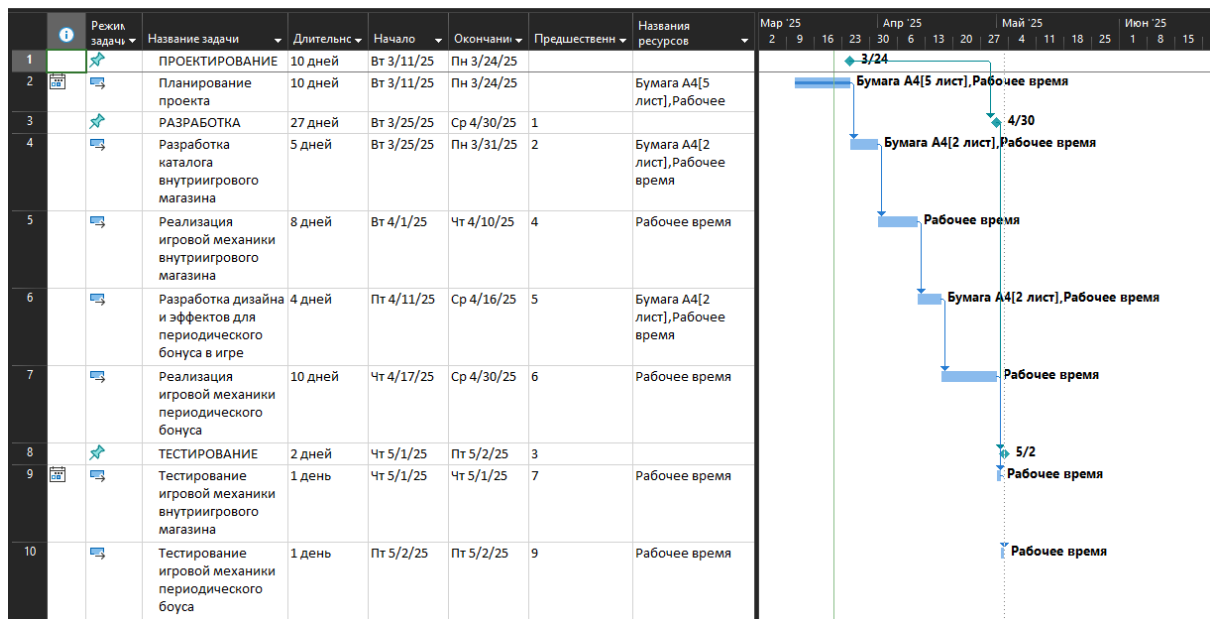


## Диаграмма Ганта:



Использование ресурсов (первые пункты – вехи, у них нет потребления ресурсов, т.к. Microsoft Project не поддерживает подзадачи):

|   | Название ресурса   | Трудозатра | Подробности    | Мар  | Кв. 2, 2025 | Апр | Май | Июн | К |
|---|--|------------|----------------|------|-------------|-----|-----|-----|---|
|   | Не назначен  | 0 ч        | Трудозатр.     |      |             |     |     |     |   |
|   | ПРОЕКТИРОВАНИЕ   | 0 ч        | Трудозатр.     |      |             |     |     |     |   |
|   | РАЗРАБОТКА   | 0 ч        | Трудозатр.     |      |             |     |     |     |   |
|   | ТЕСТИРОВАНИЕ   | 0 ч        | Трудозатр.     |      |             |     |     |     |   |
| 1 | Рабочее время  | 312 ч      | Трудозатр.     | 120ч | 176ч        | 16ч |     |     |   |
|   | Планирование проекта   | 80 ч       | Трудозатр.     | 80ч  |             |     |     |     |   |
|   | Разработка каталога внутриигрового магазина                    | 40 ч       | Трудозатр.     | 40ч  |             |     |     |     |   |
|   | Реализация игровой механики внутриигрового магазина            | 64 ч       | Трудозатр.     |      | 64ч         |     |     |     |   |
|   | Разработка дизайна и эффектов для периодического бонуса в игре | 32 ч       | Трудозатр.     |      | 32ч         |     |     |     |   |
|   | Реализация игровой механики периодического бонуса              | 80 ч       | Трудозатр.     |      | 80ч         |     |     |     |   |
|   | Тестирование игровой механики внутриигрового магазина          | 8 ч        | Трудозатр.     |      |             | 8ч  |     |     |   |
|   | Тестирование игровой механики периодического бонуса            | 8 ч        | Трудозатр.     |      |             | 8ч  |     |     |   |
| 2 | Бумага А4  | 9 лист     | Трудозатр. (ли | 7    | 2           |     |     |     |   |
|   | Планирование проекта   | 5 лист     | Трудозатр. (ли | 5    |             |     |     |     |   |
|   | Разработка каталога внутриигрового магазина                    | 2 лист     | Трудозатр. (ли | 2    |             |     |     |     |   |
|   | Разработка дизайна и эффектов для периодического бонуса в игре | 2 лист     | Трудозатр. (ли |      | 2           |     |     |     |   |